

Recherche – Enseignement – Médiation
Trois engagements dans la culture vidéoludique



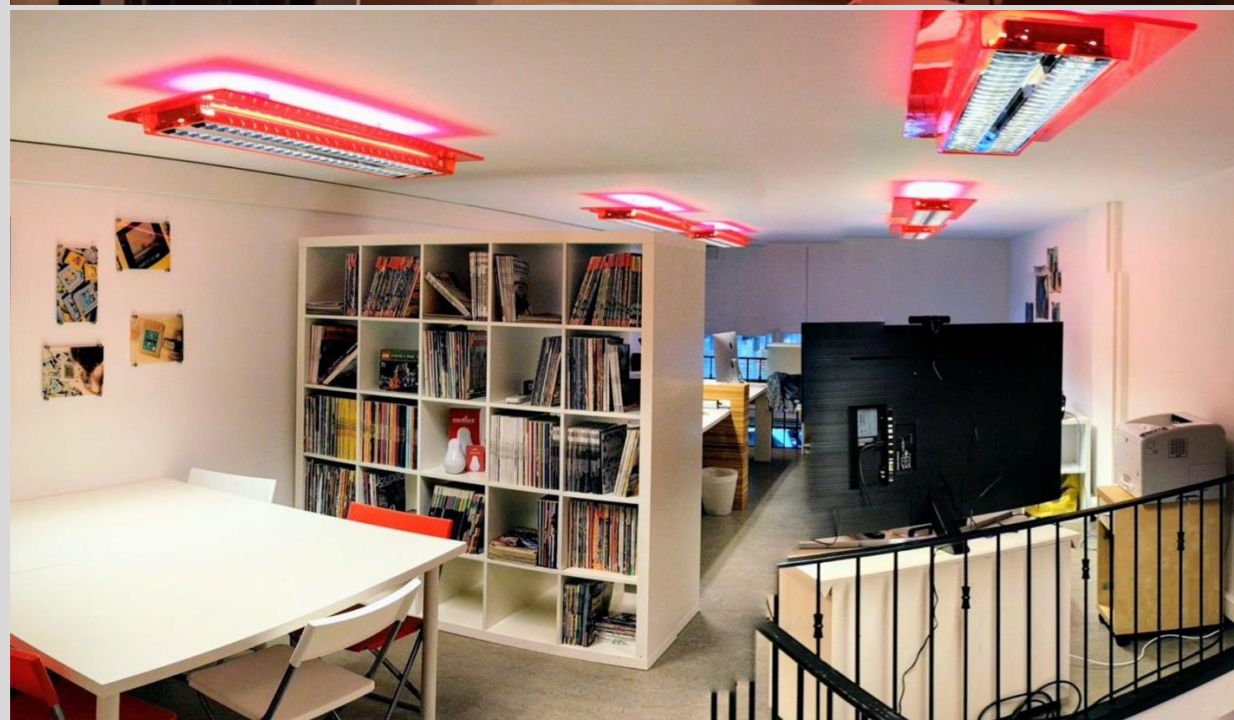
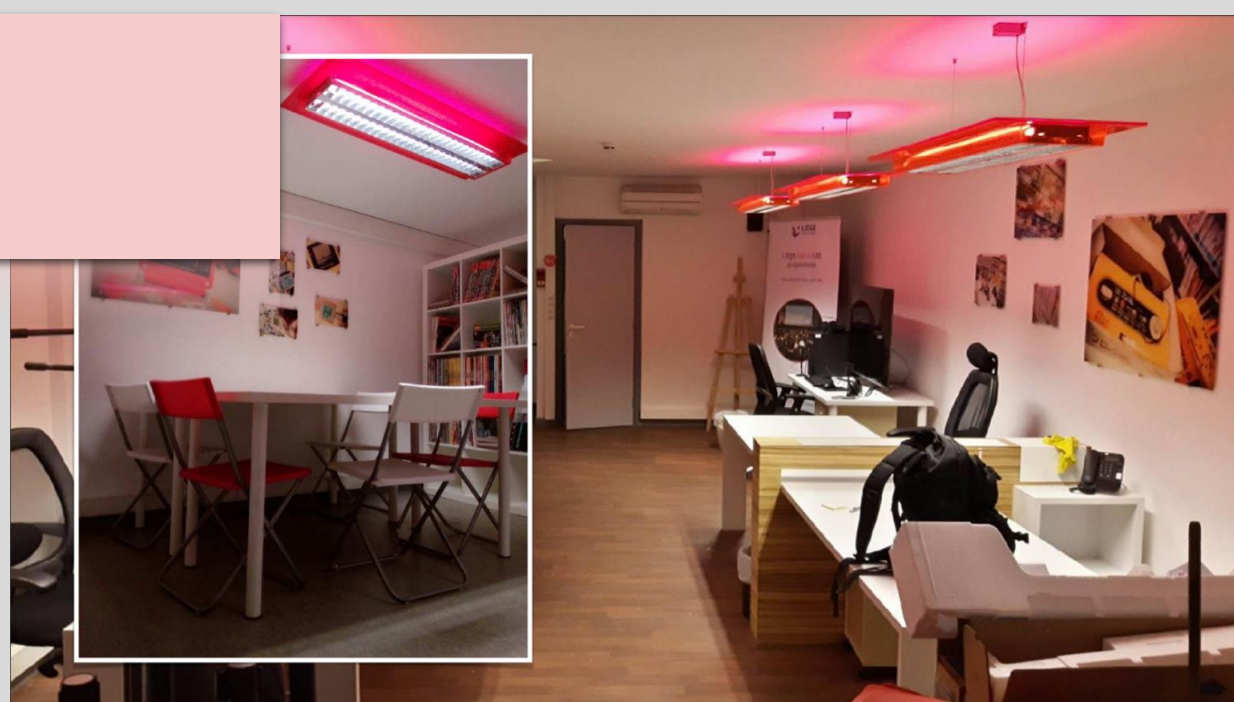
Liège Game Lab

La recherche sur le jeu vidéo à l'Université de Liège



labos.ulg.ac.be/liege-game-lab/

Digital Lab





Björn-Olav DOZO
Enseignant - chercheur - ULiège

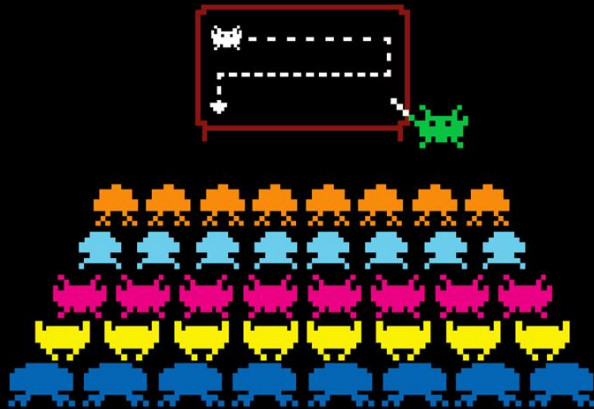


Julie DELBOUILLE
Doctorante FRESH FNRS - Université de Liège

HISTOIRE ET ANALYSE DES PRATIQUES DU JEU VIDEO

Cours ouvert
au public

Le jeudi de 16h à 18h30
Salle Berthe Bouy
Complexe Opéra, 02



PROGRAMME :

- Séance 1 (5/2) - Histoire du jeu vidéo (Björn-Olav Dozo)
- Séance 2 (12/2) - Narration et jeu vidéo (Fanny Barnabé)
- Séance 3 (19/2) - Le jeu vidéo amateur (Pierre-Yves Hurel)
- Séance 4 (26/2) - Pratiques de détournement du jeu vidéo (Fanny Barnabé)
- Séance 5 (5/3) - La presse vidéoludique (Björn-Olav Dozo)
- Séance 6 (12/3) - Publics du jeu vidéo (Julie Delbouille)
- Séance 7 (26/3) - Réception du jeu vidéo (Christine Servais)
- Séance 8 (2/4) - Littérature et jeu vidéo (Bruno Dupont)
- Séance 9 (23/4) - Cinéma et jeu vidéo (Dick Tomasovic)
- Séance 10 (30/4) - Musique et jeu vidéo (Christophe Pirenne)

Contact : bo.dozo@ulg.ac.be

Évolution du Lab



10-13 August on live !

Susana Tosca • Florent Gorges

Registration opens: July 1st
Launch of the conference platform: July 27th

Infos > labos.ulg.ac.be/liege-game-lab - fanny.barnabe@uliege.be

7 Place du 20 Août - 4000 Liège, Belgium



Other partner institutions: University of Alberta, University of Delaware, Bath Spa University, Seijoh University and DiGRA Japan

Fanny Barnabé



Docteure et chargée de recherche
à L'Uliège

Littérature & game studies

Narration dans les jeux vidéo

Détournements de jeux vidéo

Tutoriels



Julie Delbouille



Docteure

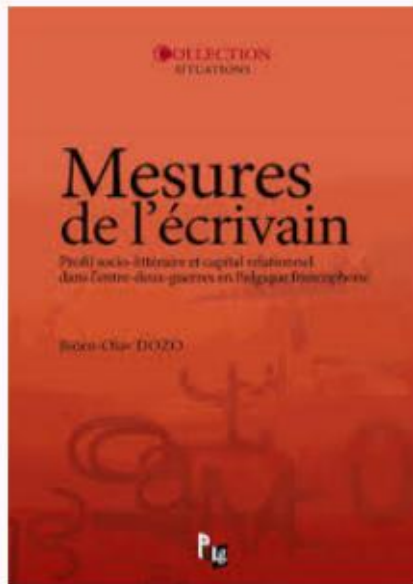
Communication & game studies

Relation joueur/avatar

Immersion

Jeu secondaire

Björn-Olav Dozo



Logisticien de recherche
Humanités numériques
Cultures populaires



Presse vidéoludique
Réalité augmentée et virtuelle

Bruno Dupont

CONSTANTIN GILLIES
EXTRALEBEN III
ENDBOSS



© CSW/Verlag



Kill the Poem



next bullet

keine tango ist ernst kein
tango ist ernst keine
ist tango ernst tango ist ernst
ernst sind
tango tango ist ernst
ist ernst tango ernst
ist kein tango
ernst ist tango ernst ist
tango ernst ist kein tango
kein ernst ist tango
keine ernst tango kein
tango ernst ernst
tango eine
tango kein ernst tango kein ernst
keine tango

Docteur

ULiège – KULeuven – HEL

Littérature contemporaine
et game studies

Gamer novel

Gamer poetry

Apprentissage du jeu vidéo

Pierre-Yves Hurel



Docteur

Communication / game studies

Jeu vidéo amateur

Création (Construct 2)

Médiation culturelle

Histoire du jeu vidéo belge (DAI)

Boris Krywicki



Doctorant

Communication / game studies

Journalisme vidéoludique

Investigation

40 ANS DE MAGAZINES DE JEUX VIDÉO EN FRANCE

PRESSSE

START



Hamza Bashandy



De-Arrest

Watch a video of an arrest that's taken place at a protest in your country. Each player picks one person to mimic in that arrest. If you can, put on some very dramatic, slow music. Now, perform all the exact movements of that arrest in slow motion, at half speed. Repeat at three quarter speed, and then at full speed.

Now add a few more players to play the arresting activists. Come up with a plan for how they could intervene in the arrest to rescue the arrested person. Agree it together, and perform it in slow motion — at half speed, then three quarter speed, then full speed.

Be careful of each other! It's a contact sport. To learn new skills, contact local activists to find a trainer who's done this before. Keep watching cops to learn new techniques, tactics, games.

Phony Call

While on a demonstration, call a friend or family member and talk to them about the protest — or pretend to call them and talk. All the other players pay close attention to your side of the conversation and then guess whether it was a real phonecall or not. One correct @answer makes the next phony or phony call.

CASUAL GAMES FOR THE PROTESTERS

Games for marches, rallies, and occupations
by Malleindustria, Harry Giles, and friends

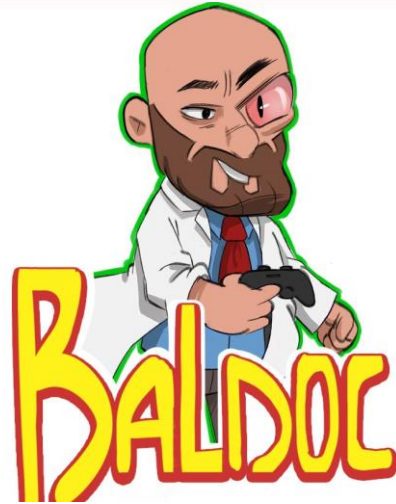
Doctorant

Architecture / game studies

Représentation de l'espace
en jeu vidéo

Relation entre espaces
publics et vidéoludiques dans
le cas de protestations
politiques et sociales

Pierre-Yves Houlmont



Doctorant

Traductologie / game studies

Développement d'outils
théoriques

Transfert de l'implicite ludique

Localisation de jeux vidéo

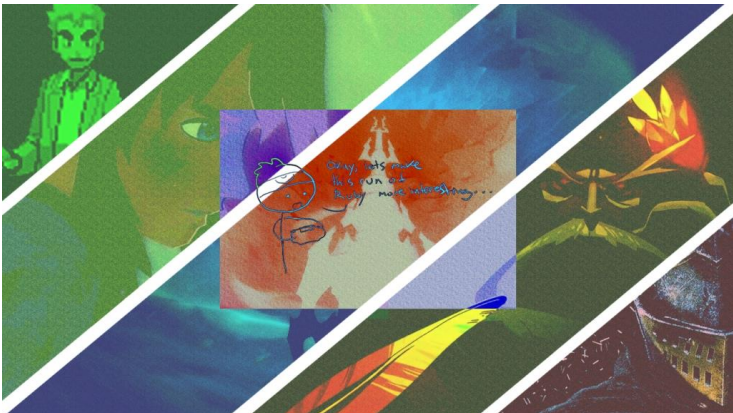
Colin Sidre



Doctorant
Histoire

Distribution de jeux vidéo
Histoire du jeu vidéo en France

Maxime Godfirnon



Doctorant
Communication & game studies

Personnage vidéoludique
Adhésion et énonciation dans le
jeu vidéo

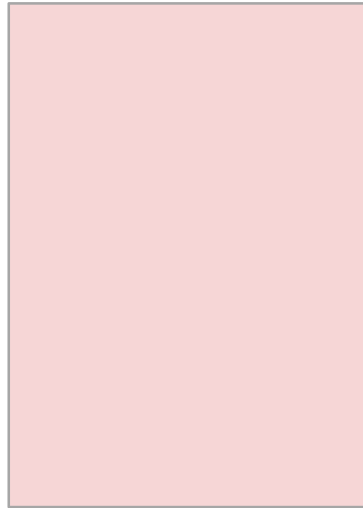
Léanna Michel



Master II Histoire de l'Art et
Archéologie

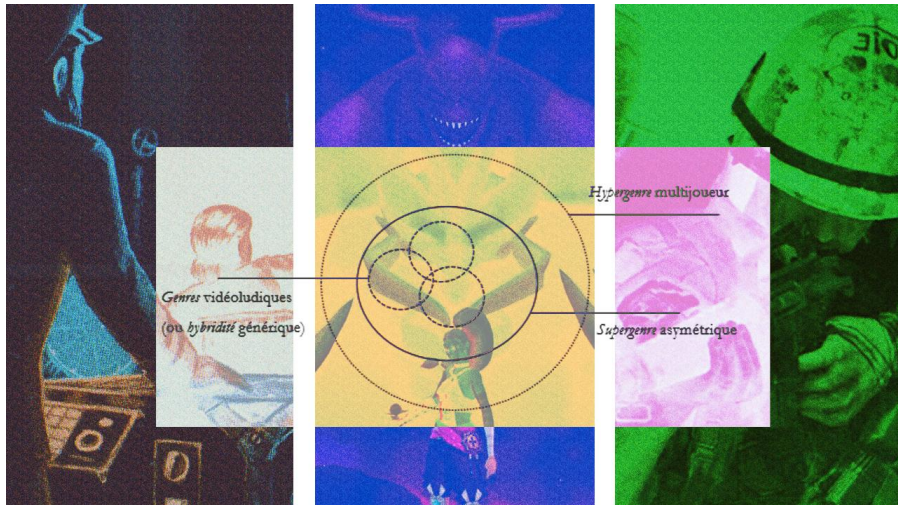
Pratiques artistiques autour
du jeu vidéo en Belgique
Liens avec l'Art numérique

Alexis Messina

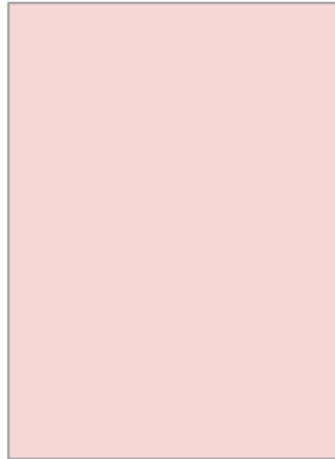
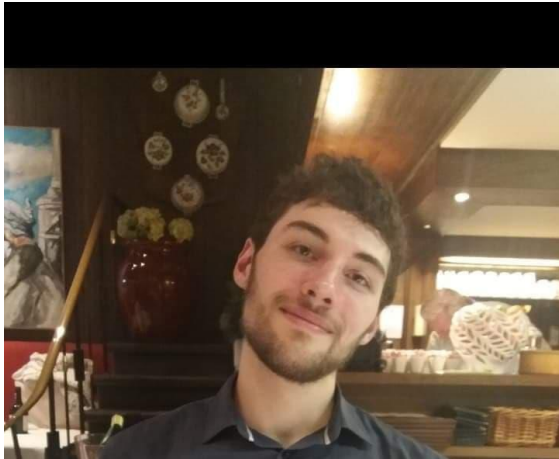


Doctorant
Communication & game studies

Éditeurs de niveaux
Hypergenres et supergenres de
jeux vidéo



François-Xavier FX Surinx



Diplômé de Master
Langues Romanes

Jeu vidéo horrifique
Sentiment de peur dans le
jeu vidéo



Enseignement et médiation

Histoire et analyse des pratiques du jeu vidéo

Séance 1 : histoire du jeu vidéo

Étienne-Olivier Desrosiers
Desrosiers@ulb.ac.be



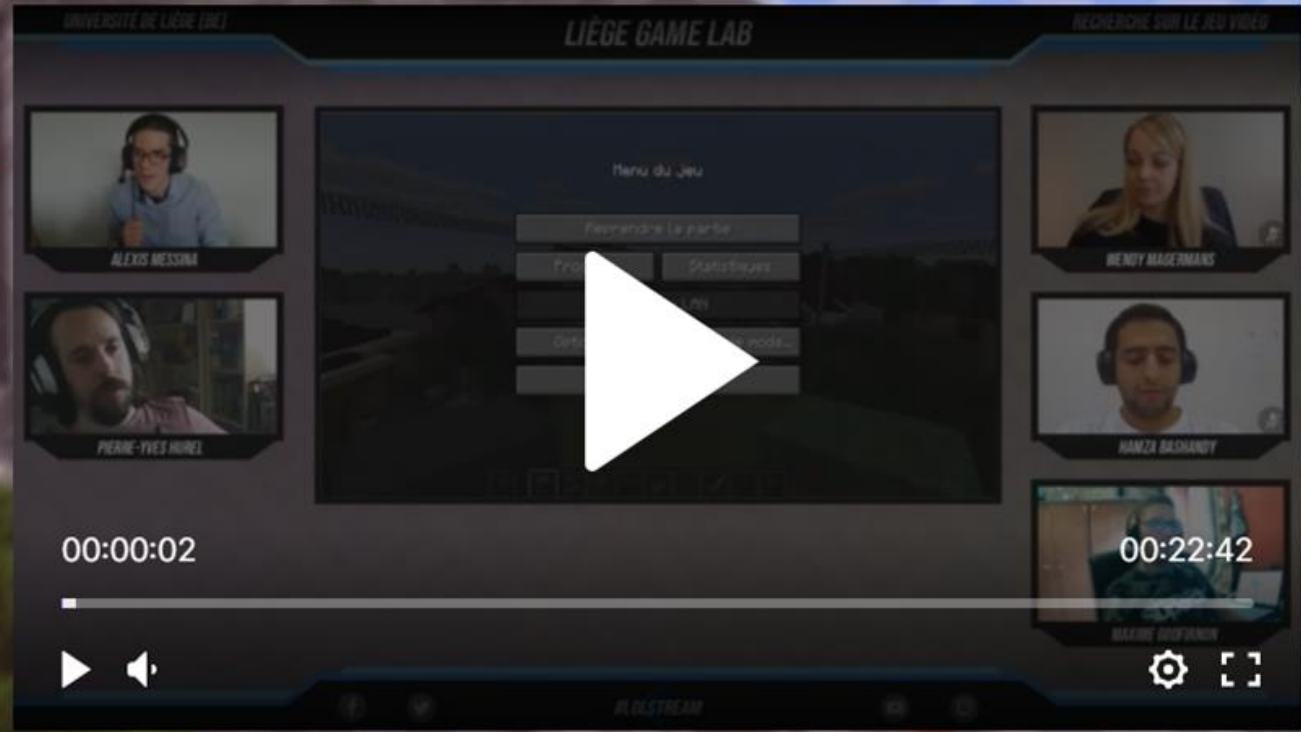
INTRODUCTION À LA CULTURE VIDÉOLUDIQUE

Moc : Massive Open Online Course (2017-2019)
+/- 6000 participant(e)s du monde entier

OFFLINE

Check out this recent video

 Turn on Notifications



LiegeGameLab

430 followers

- ★ Chaîne Twitch
- ★ Outil de cours, recherche et communication pendant le confinement



ACCUEIL

VIDÉOS

PLAYLISTS

CHAÎNES

DISCUSSION

À PROPOS



REPLAYING JAPAN 2020 - Conclusion (Bruno Dupont e...

8 vues • il y a 6 jours



CAFÉ-THÈSE #2 - Les amateurs dans la presse JV...

37 vues • il y a 1 semaine



Stream spécial [FR] OUPEYECRAFT - avec...

13 vues • il y a 1 semaine



THE GAME IS LAVA ! - Présentation et test (F...

19 vues • il y a 2 semaines



STREAMS TWITCH - rediffusions

TOUT REGARDER



Café-thèse #1 - LES FANGAMES ZELDA, avec...

Liège Game Lab
62 vues • il y a 6 mois



Cours JV #1 - LE JEU VIDÉO AMATEUR, avec Pierre-Yves...

Liège Game Lab
160 vues • il y a 6 mois



Bonus - TUTORIEL CONSTRUCT 3, avec Pierre...

Liège Game Lab
58 vues • il y a 6 mois

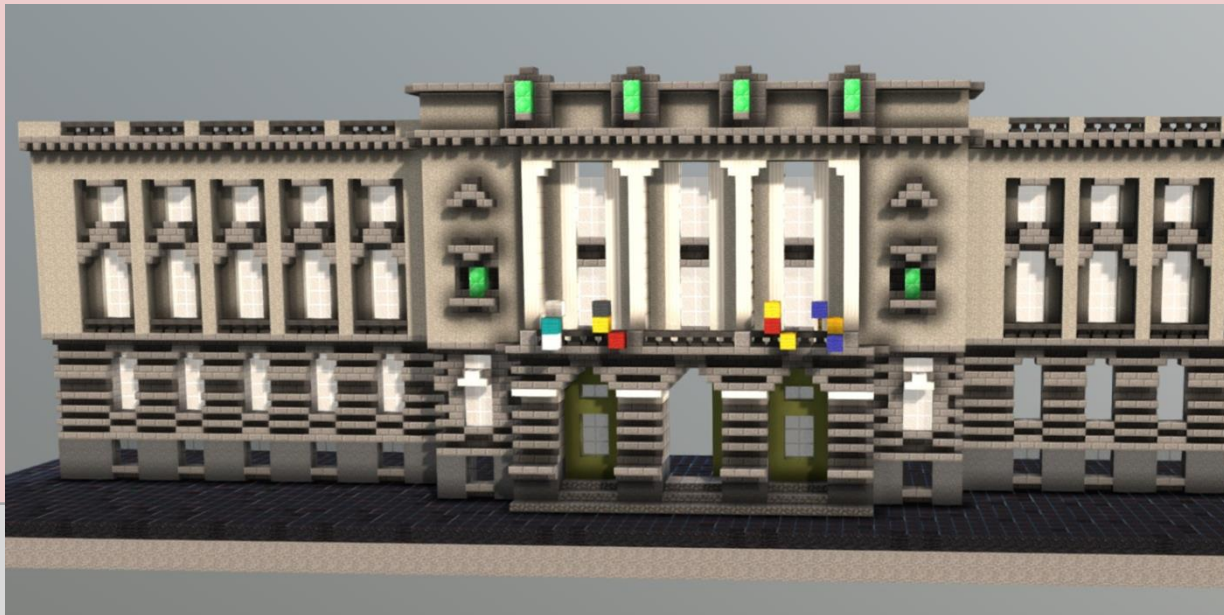


Cours JV #2 - LITTÉRATURE ET JEU VIDÉO, avec Bruno...

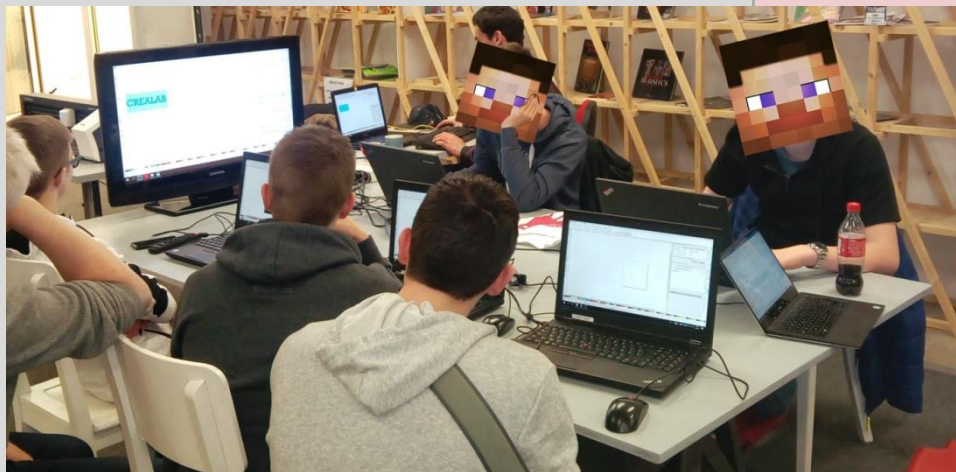
Liège Game Lab
95 vues • il y a 6 mois



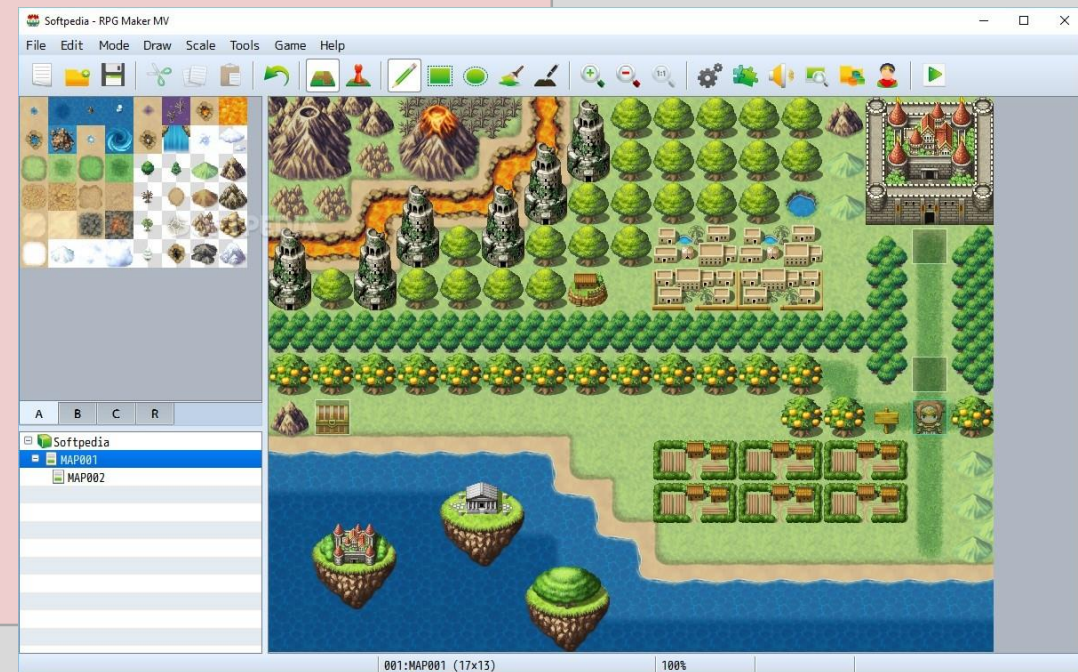
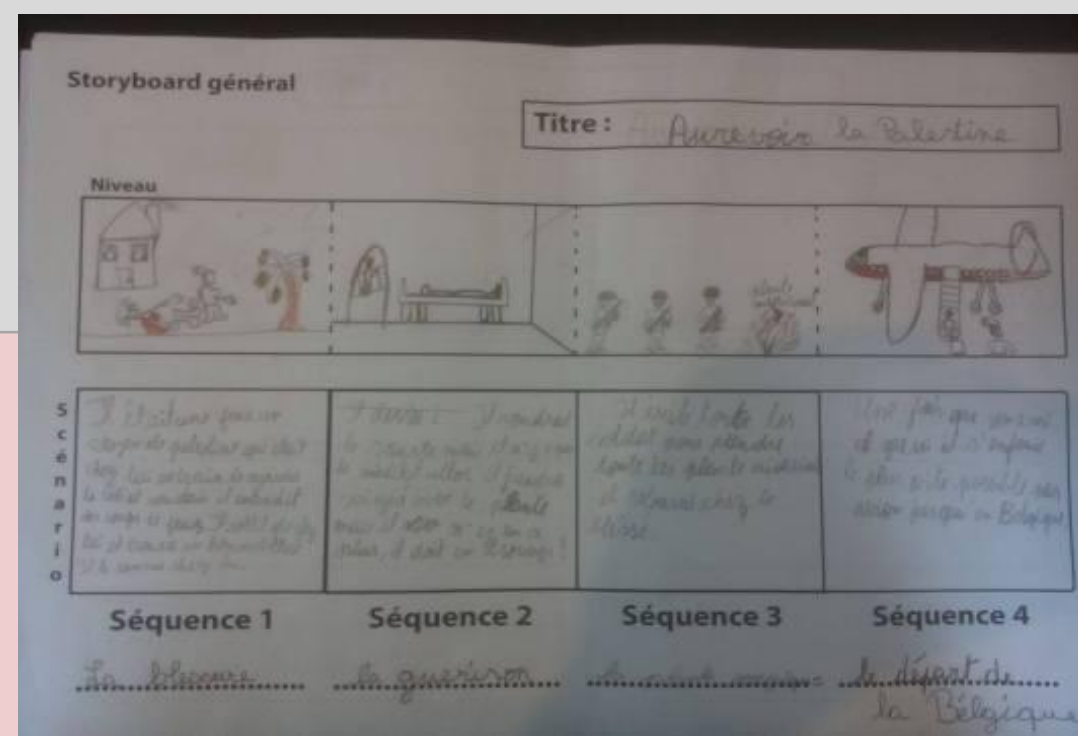
LiègeCraft



LiègeCraft



Ateliers game design



Co-création & accompagnement



- ★ Technosphere 1, 2 & 3
- ★ Accompagnement de la Province de Liège dans la création d'un dispositif de jeu vidéo, AR et VR pour la promotion des études techniques
- ★ Tension autour de la notion de *gamification*
- ★ Application de concepts issus des sciences du jeu

★ Application de concepts issus des sciences du jeu



LGL, jeu vidéo & BD



DÉCOUVRIR, RÉFLÉCHIR,
EXPÉRIMENTER
L'ACTUALITÉ DE...

LaBD

ABDLaBDLaBO... LaBDLaBDLaBD... LaBDLaBDLaBD...

LIÈGE 14 > 24/02/2019

Rencontres internationales BD de la Province de Liège

À l'Académie royale des Beaux-Arts
Expo EMMANUEL LEPAGE

Ateliers enfants et familles (Salon Vert Bleu Soleil), Conférence et
table ronde (ULiège), Dédicaces en librairies, Jam BD au Cré@lab

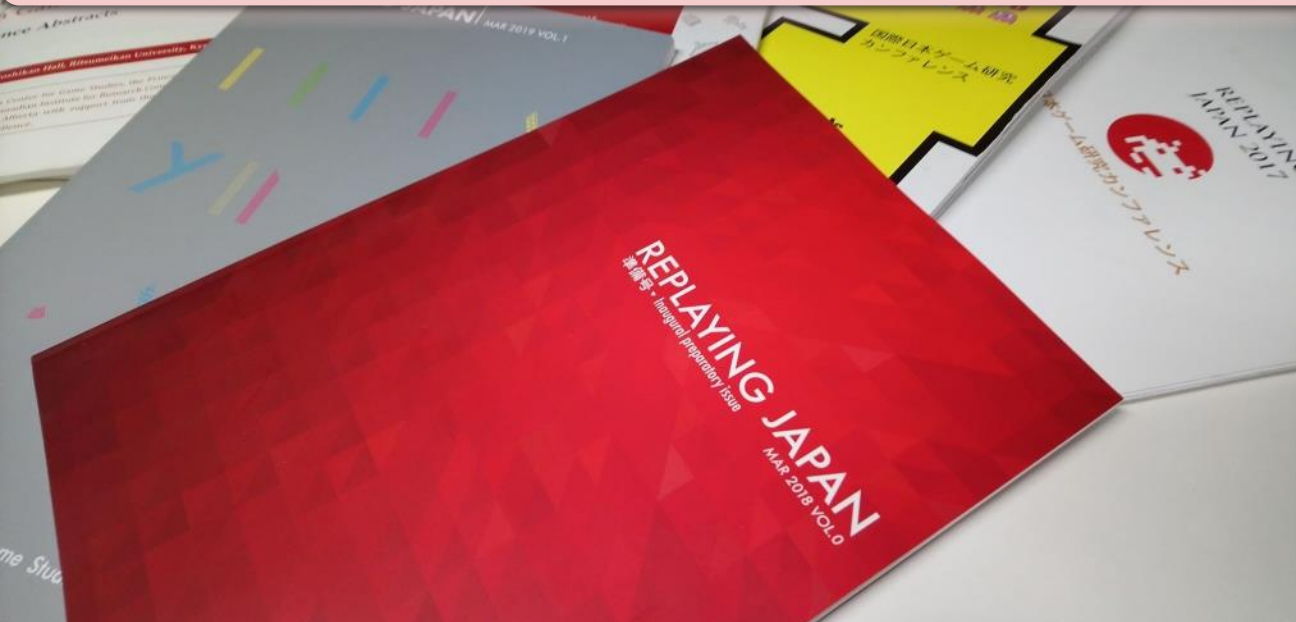
info & programme
www.provincdeliege.be/labd



Partenariats



e.a. Ritsumeikan Center for Game Studies (Kyoto)



▼ DAY 1 (AUGUST 10, 2020)

➤ Module 1: Keynote Speaker

▼ Module 2: Birth and Development of Esport in Japan

Hiroyasu KATO (Kanto Gakuin University) – Infancy of eSports events in Japan

Yuhsuke KOYAMA (Shibaura Institute of Technology) and Akira IGARASHI (Foundation for Multimedia Communication) – Why Japan has slowed the development of esports?

Akinori NAKAMURA (Ritsumeikan University) – Comparative Studies on the development of Esports industry- Japan, China and the USA

▼ Module 3: Playing Environments and Game Spectatorship

Vincenzo IDONE CASSONE (University of Turin) – No One Parries Forever: a Retro-comparative Analysis of EVO moment #37

Julien BOUVARD (University Jean Moulin-Lyon 3) – Playing in front of a giant screen: Tsukuba Expo 85



Certificat *Travailler avec la Culture Vidéoludique*



hel.be
Haute École Liège



digital
lab

- ★ Collaboration Université – Haute École – Province de Liège
- ★ Nombreux intervenants et intervenantes externes
- ★ Première formation du genre en Belgique

δεν υπάρχει στην Ελλάδα
★ η πρώτη εκπαίδευση του είδους

Un certificat pour qui ?

- ★ Disposer d'un diplôme de bachelier (graduat) ou par VAE
- ★ Travailler dans les domaines socioculturels

enseignant(e)s

journalistes

animateur / animatrice

éducation permanente

personnel de musées, bibliothèques, médiathèques

éducateurs / éducatrices (e.a. aux médias)

éducateurs / éducatrices (e.a. aux médias)

Un certificat pour quoi ?

- ★ But Travailler avec la culture vidéoludique
- ★ Comprendre La diversité des cultures du jeu vidéo
- ★ Pouvoir Utiliser ces connaissances dans le cadre professionnel



Un solide programme théorique...

- ★ Gamification, serious game, serious gaming : approches critiques

Julien Annart, Bruno Dupont, Gäel Gilson

- ★ Une industrie mondialisée ? Des histoires locales du jeu vidéo

Pierre-Yves Houlmont, Coline Sidre

- ★ La patrimonialisation du jeu vidéo

Pierre-Yves Hurel, Léanna Michel

- ★ Et bien d'autres à découvrir !

- ★ Et bien d'autres à découvrir !

... pour un apprentissage ancré dans la pratique

- ★ En plus des connaissances théoriques
- ★ Ateliers pratiques : création d'un projet incluant le jeu vidéo en lien avec l'environnement professionnel

Exemples : jeu vidéo de découverte d'un musées, ateliers d'initiation au modding, ...



Concrètement

- ★ Inscriptions **jusqu'au 4 décembre 2020**
- ★ 8 janvier → juin 2021
- ★ Cours en présentiel et en ligne
modèle *SPOC (Small Private Online Course)*

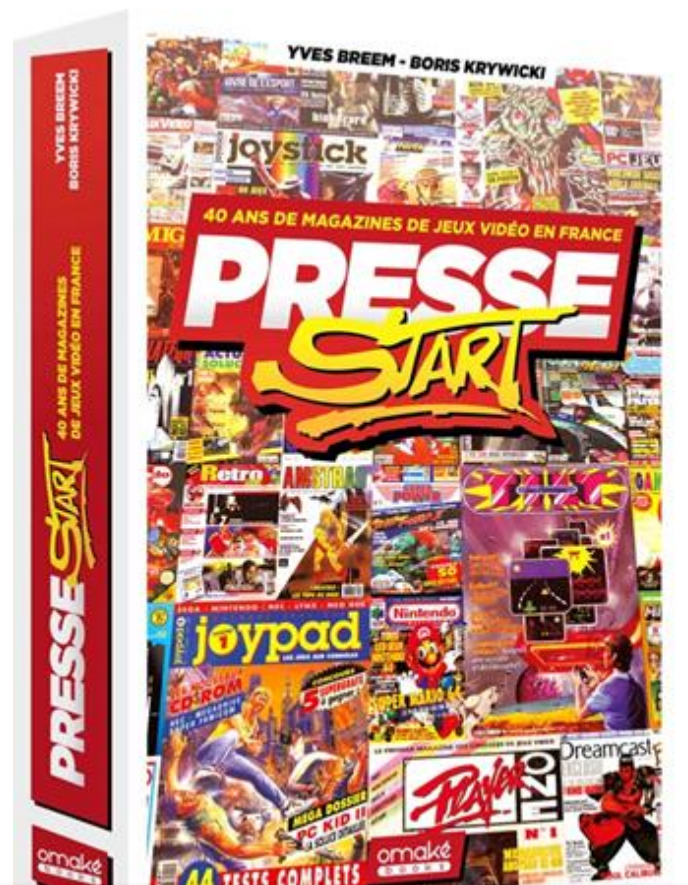
Liège Game Lab : engagé dans la culture vidéoludique



Pour aller plus loin...



Liège Game Lab
Culture vidéoludique
2019



Yves Breem et Boris Krywicki
Presse Start : 40 ans de magazines de jeux vidéo en France
Sortie le 15 octobre

Merci pour votre attention !



Bibliographie

- ★ Barnabé, Fanny (2018). Visit of the Digital Lab, présentation à l'occasion du "Symposium of Belgium Studies 2018 : Ongoing Exchanges Between Belgium and Japan", Tokyo, 7 décembre.
- ★ Delbouille, Julie, & Dupont, Bruno (2019). "La gamification, une double médiation ? Mise en tension de l'expérience Technosphère". Présentation à l'occasion de la Rencontre Digitale #4 au Sirius Hub, Liège.
- ★ Liège Game Lab et al. (2019). "L'étude des cultures populaires à l'Université de Liège : brève généalogie" Dans Genin, Vincent (éd.), Une Fabrique des Sciences humaines. L'Université de Liège dans la mêlée (1817-2017). Bruxelles, Archives Générales du Royaume.
- ★ Liège Game Lab (2020). "Le jeu vidéo comme objet culturel contemporain", présentation à l'occasion d'une séance du cours "Questions d'actualité", Université de Liège, 3 mars.